

УДК 37.026:371.382:371.4*А.С.Макаренко

О.О. Васько, В.В. Кулик
Сумський державний
педагогічний університет
імені А.С. Макаренка

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ У ПЕДАГОГІЧНІЙ СПАДЩИНІ А. С. МАКАРЕНКА

Анотація. У статті висвітлюються погляди А.С. Макаренка на гру в навчально-виховному процесі та її вплив на особистість дитини. Наголошується, що технічний прогрес та реформування освіти в цілому вплинули на форми і методи навчання, які набули нових рис зумовлених змінами у суспільстві та освіті. Однією з таких інновацій у навчально-виховному процесі початкової школи є комп'ютерна дидактична гра. Особливістю цієї статті є те, що ідеї А.С. Макаренка на гру стали підґрунтям для введення нової дидактичної одиниці – комп'ютерна дидактична гра. У статті встановлено, що використання комп'ютерних дидактичних ігор сприяє зростанню навчальної мотивації, диференціації та індивідуалізації навчання.

Ключові слова. Педагогічна спадщина А.С. Макаренка, молодші школярі, ігрова діяльність, дидактична гра, комп'ютерна дидактична гра, навчальна мотивація, метод навчання, форма навчання.

УДК 37.026:371.382:371.4*А.С.Макаренко

О.А. Васько, В.В. Кулик
Сумской государственной
педагогический университет
имени А.С. Макаренко

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ НАСЛЕДИИ А. С. МАКАРЕНКО

Аннотация. В статье раскрываются взгляды А.С. Макаренко на игру в учебно-воспитательном процессе и ее влияние на личность ребенка. Отмечается, что технический прогресс и реформирование образования в целом отразились на формах и методах обучения, которые приобрели новые черты predetermined изменениями в обществе и образовании. Одной из таких инноваций в учебно-воспитательном процессе начальной школы есть компьютерная дидактическая игра. Особенностью данной статьи является то, что идеи А.С. Макаренко на игру стали основой для введения новой дидактической единицы – компьютерная дидактическая игра. В статье установлено, что использование компьютерных дидактических игр способствует росту учебной мотивации, дифференциации и индивидуализации обучения.

Ключевые слова. Педагогическое наследие А.С. Макаренко, младшие школьники, игровая деятельность, дидактическая игра, компьютерная дидактическая игра, учебная мотивация, метод обучения, форма обучения.

DIDACTIC GAMES IN THE PEDAGOGICAL HERITAGE OF A.S. MAKARENKO

Summary. *The article focuses on A.S. Macarenko's view points on the role of a game in educational process and its influence on the personality of a child. It is emphasized that technological progress and reformation of education in general have influenced the forms and methods of teaching that have acquired new features caused by changes in society and education. One of such innovations in the educational process of primary school is a computer didactic game. The peculiarity of this article is that the ideas of A.S. Macarenko about the game have become the basis for introduction of a new didactic unit – computer didactic game. The usage of the computer didactic games have been proved to favour the growth of learning motivation, differentiation and individualization of education.*

Key words. *Pedagogical heritage of A.S. Makarenko, junior schoolchildren, playing activity, didactic game, computer didactic games, learning motivation, method of teaching, form of teaching.*

Постановка проблеми. Більшість наших уявлень на суспільні процеси, історичних персон на сьогодні набувають радикальних змін. Це зумовлює необхідність поглиблення, уточнення, а іноді переосмислення багатьох концепцій, у тому числі в педагогіці. Важливою задачею є нове читання А.С. Макаренка і на цій основі – подальший розвиток його ідей.

Оволодіння і розвиток ідей видатного педагога у навчально-виховному процесі необхідно вивести на новий рівень на основі рефлексій його досвіду з урахуванням нових соціальних, педагогічних, психологічних та інших знань сучасної науки.

Аналіз актуальних досліджень. Однією з провідних ідей вчених (Б. Каскі, К. Юул, К. Мурто, С. Мерфі, У. Бронфенбреннер) є прагнення встановити цінність педагогічної спадщини А.С. Макаренка і практичну її придатність для демократичного суспільства.

У дослідження вчених таких як Н.В. Бордовская, В.А. Кан-Калик, О.Л. Ліхтарніков, А.В. Мудрик, Н.Ф. Радіонова, А.А. Сукало, О.Н. Чеснокова

праці А.С.Макаренка розглядаються з позицій теорії структури взаємодії в педагогічному процесі за умов побудови гуманістичних суб'єкт-суб'єктних відносин вихователя і вихованця.

Проблеми навчання та виховання молодших школярів у педагогічній спадщині А.С. Макаренка досліджували: У.М. Бубличенко, Л.И. Беляєва, О.М. Данилін, О.Л. Лихтарникова, А.А. Сукало, О.Н. Чеснокова.

Класик української та світової педагогіки робив усе можливе, щоб виховати справжнього громадянина своєї Вітчизни – людину морально стійку, працюовиту, творчу, колективістську, всебічно розвинену. Його погляди на мету й основні завдання виховання співзвучні з вимогами сучасного Закону України «Про освіту», Державної національної програми «Освіта», Концепції національного виховання, в яких наголошується, що метою виховання в сучасній українській школі є всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, розвиток її талантів і фізичних здібностей, виховання високих моральних якостей, формування громадян, здатних до свідомого суспільного вибору.

А.С.Макаренко увійшов в історію вітчизняної і світової прогресивної думки як великий творець і новатор справи виховання підростаючого покоління в період 20-30 р.р. ХХ ст., що характеризується науковим прогресом взагалі й методолого-теоретичним проривом у педагогіці. Понині є актуальним вивчення і практичне використання педагогічного досвіду А.С. Макаренка, зокрема проблем, пов'язаних з використанням дидактичних ігор в навчально-виховному процесі початкової школи.

Мета статті. Проаналізувати ідею використання ігор у навчально-виховному процесі в працях А.С. Макаренка та її подальший розвиток у сучасній освітній практиці.

Виклад основного матеріалу. Вчений у своїх дослідженнях трактує гру, як могутній засіб навчання і виховання волі, колективізму і практичних навичок. З іншої сторони розглядає гру як діяльність, в якій формуються якості особистості громадянина і діяча необхідні для майбутньої трудової діяльності [5, 42-43].

Включаючи гру в педагогічний процес, вчитель навчає молодших школярів грати, створювати за словами А.С.Макаренка, «хорошу гру». Для такої гри характерні наступні якості: виховально-пізнавальна цінність змісту, повнота і правильність відображених уявлень. Гра – це школа, в якій дитина активно і творчо оволодіває нормами і правилами поведінки людей, їх ставленням до праці, суспільної власності та взаємовідносинами [9].

А.С.Макаренко вважав, що гра – вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства. Поняття гри розглядається як родове щодо термінологічного словосполучення «ігрова діяльність». Ігрова діяльність є складним системним утворенням, структура якого охоплює мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольно-оцінний та результативний компоненти [4, 54-56].

Діти прагнуть в будь-яку гру внести елемент змагання. Це привчає їх до швидкого темпу розумової діяльності. Направляючи інтереси гравців на досягнення колективного результату реалізується виховна мета без суперництва між гравцями.

Ігри в своєму розвитку еволюціонують від предметних до рольових, від рольових до дидактичних. Інтерес дітей в дидактичній грі переміщується від ігрової дії до розумової задачі. Дидактична гра – це цінний засіб виховання розумової активності дітей, вона активізує психічні процеси, викликає в учнів живий інтерес до процесу пізнання. Вона допомагає зробити будь-який навчальний матеріал захоплюючим, викликає в учнів глибоке задоволення, створює радісний робочий настрій, полегшує процес засвоєння знань [5, 42].

Сутність дидактичних ігор полягає в тому, що молодші школярі розв'язують пізнавальні навчальні завдання, запропоновані їм у цікавій формі, і, таким чином, оволодівають досвідом розумової діяльності, виробляють вміння застосувати знання в різних ситуаціях.

Дидактична гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну ситуацію. Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взяту на себе роль. Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості школяра. Все, що допомагає успішному виконанню ролі (знання, вміння, навички), набуває для учня особливого значення і усвідомлюється на якісно іншому рівні [8, 385].

Особливість дидактичних ігор в тому, що «...вони створені дорослими з метою навчання і виховання дітей. Проте, навіть створені в дидактичних цілях, вони все-одно залишаються іграми». Саме ця особливість дидактичних ігор обумовлює їх цінність як методу навчання: діти краще засвоюють складний матеріал [8, 392].

Технічний прогрес та реформування освіти в цілому вплинули на форми і методи навчання, які набули нових рис зумовлених змінами у суспільстві та освіті. Однією з інновацій у навчально-виховному процесі початкової школи є комп'ютерна дидактична гра.

В.П. Беспалько трактує дидактичну комп'ютерну гру, як вид ігрової діяльності, обмежений правилами і спрямований на досягнення навчальної мети, який характеризується взаємодією гравця і комп'ютера. Основна відмінність такої гри від традиційної полягає в наявності ще одного її учасника – комп'ютера, що виконує роль організатора гри (створення ігрової ситуації і контроль за ходом її виконання). Таким чином, у дидактичній комп'ютерній грі комп'ютер може виконувати одразу декілька функцій: функцію дорослого, провідного гравця, функцію гравця-партнера, що бере участь у грі, функцію набору предметів і дидактичних матеріалів для проведення гри [1, 156].

Дидактична комп'ютерна гра, на думку В.І. Варченка – це гра для отримання і розвитку у дітей знань, умінь і навичок в області конкретного предмета або низки предметів, розвитку загальних розумових здібностей, цілепокладання, здатності подумки співвідносити свої дії з управлінням грою,

створення зображення в комп'ютерній грі, для розвитку фантазії, уяви, емоційного і морального розвитку [3].

Особливістю дидактичних комп'ютерних ігор є активна і безпосередня участь дитини в розгортанні сюжету на відміну від пасивного перегляду мультфільмів або вирішення однотипних завдань

Мета в дидактичній комп'ютерній грі, як зазначає В.І. Варченко, носить подвійний характер: ігрова – отримання винагороди; навчальна – це здобуття знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами. Якщо переважає навчальний компонент, то гра надає широкі можливості, пов'язані з відтворенням знань, умінь і навичок, їх застосуванням, обробкою. У випадку переважання ігрового компоненту гра може використовуватися як засіб для наочності й підвищення мотивації до навчання [2, 86–93].

В комп'ютерних дидактичних іграх пропонуються ті елементи знань, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти важко чи неможливо. С.Л. Новосьолова зазначає, що комп'ютерні дидактичні ігри в молодшому шкільному віці мають особливу спрямованість. Вони не лише стимулюють індивідуальну діяльність дитини, її творчий потенціал, а є тим важливим засобом, що об'єднує дітей в цікавих колективних іграх, коли за одним комп'ютером грає двоє-троє учнів [10, 8-11].

Завдяки впровадженню в навчальний процес комп'ютерних дидактичних ігор у школярів розвиваються такі творчі можливості: проблемне бачення; здатність до дослідницької діяльності; розвиток уяви і фантазії; здатність до подолання інерції мислення; уміння аналізувати, синтезувати та інтегрувати інформацію; здатність до міжособистісного спілкування; цілісність, синтетичність, самостійність сприйняття; точність мислення; пошуково-перетворюючий стиль мислення.

Дидактичні комп'ютерні ігри, на думку С.О. Овчиннікова, мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту дитини, а й для розвитку їх моторики, точніше, для формування моторної координації та координації спільної діяльності зорового і моторного аналізаторів [11, 93].

Комп'ютерна дидактична гра сприяє розвитку наступних якостей особистості [6, 95–398]:

- розвивається мотиваційна сфера (виникає ієрархія мотивів, де соціальні мотиви набувають більш важливого значення, ніж особистісні);
- долається пізнавальний та емоційний егоцентризм (учень, беручи на себе роль якогось персонажа, враховує особливості його поведінки, його позицію, що сприяє орієнтації у стосунках між людьми, сприяє розвитку самосвідомості й самооцінки);
- розвивається довільність поведінки (відтворюючи типові ситуації стосунків між людьми у соціальному середовищі, учень підкоряє свої бажання і діє відповідно з соціальними зразками, намагаючись наблизитись до еталона поведінки);
- розвиваються розумові дії і творче мислення суб'єкта пізнавальної діяльності.

У комп'ютерній дидактичній грі формуються всі сторони особистості як дитини, так і дорослої людини, відбуваються значні зміни у її психіці. Комп'ютерна дидактична гра навчає підкоряти власні дії і думки певній меті, допомагає виховувати цілеспрямованість і творчо мислити.

Головне, щоб комп'ютерна дидактична гра органічно поєднувалася з серйозною, напруженою працею, не відволікала від навчання, а навпаки, сприяла інтенсифікації розумової праці. Ігрові дії дитини, що супроводжуються високим емоційним підйомом, стійким пізнавальним інтересом, є наймогутнішим стимулятором її активності в пізнанні. Крім того, гра слугує перехідним містком до навчання, тим середовищем, у якому легше, цікавіше проходить пізнавальна діяльність. Використання комп'ютерних дидактичних ігор на уроках математики має значні переваги в порівнянні з традиційним дидактичними іграми з таких причин [12, 505]:

1. Складається творча позитивно-емоційна атмосфера на уроці: використання красивої графіки, казкового сюжету призводить до того, що діти з

нетерпінням чекають на уроки із застосуванням комп'ютера; мотивація навчання дуже висока, крім того підтримується постійний інтерес дитини.

2. Ігрова мета виходить на перший план порівняно з навчальною, а непряме навчання найміцніше і не так стомлює учня. Учні допомагають казковим героям подолати різні перешкоди, а насправді вдосконалюються навички усного рахунку, розвивається пам'ять та увага.

3. Відбувається інтенсифікація навчання: учень поступово, кожний відповідно до свого темпу, розв'язує певну кількість прикладів, причому має можливість отримати оцінку.

4. У молодшого школяра формується потреба використовувати комп'ютер як інструмент, який допомагає йому вчитися. Учень засвоює клавіатуру, знає значення основних клавіш, уміє ввести необхідну інформацію, виправити помилку, тобто набуває навичок користувача.

Завдяки використанню комп'ютерних дидактичних ігор учні отримують змогу користуватись більшою кількістю інформації, що задовольняє їх потреби, збільшує мотивацію. За таких умов, вчитель може оптимально використовувати час та подати більше матеріалу, зробити належним чином диференційованість та індивідуалізацію в навчанні. Застосування комп'ютерних дидактичних ігор покращує роботу класу в цілому та кожного учня окремо за певних умов (правильна організація навчального процесу, використання сучасних засобів, методичної літератури тощо) [7, 32–33].

Висновки. Комп'ютерні дидактичні ігри можна вважати тим новим способом передачі, отримання та засвоєння знань, який відповідає якісно новому змісту навчання і розвитку дитини. Дозволяє їй з цікавістю вчитися, вдосконалює навички, виховує самостійність і відповідальність при отриманні нових знань, розвиває дисципліну інтелектуальної діяльності.

Таким чином, незважаючи на істотні зміни в комп'ютерній дидактичній грі, способи побудови сюжету, застосування різних допоміжних засобів в організації гри, ґрунтується вона на тих самих ідеях, що були закладені А.С. Макаренка.

ЛІТЕРАТУРА

1. Беспалько В.П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия) / В.П. Беспалько – М. : Воронеж, 2002. – 251 с.
2. Варченко В.И. ПМК «Радуга в компьютере технология игрового обучения в начальной школе / В.И. Варченко // Информатика и образование. – 2001. – №3. – С. 86–93.
3. Варченко В.И. Особенности использования дидактических компьютерных игр при изучении математики в начальной школе [Электронный ресурс] / В.И. Варченко, Л.М. Фуксон // Информационные технологии в образовании – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2000/II/1/18.html>.
4. Гриб Д.М. Гра у навчанні шестиліток / Д.М. Гриб // Початкова школа. – 2010. – № 2. – С. 54–56.
5. Гуринович Н. Макаренко об игре как средстве воспитания детей / Н. Гуринович // Имидж современного педагога. – № 4–5. – 2002. – С. 42–43.
6. Кириленко Н.М. Комп'ютерна дидактична гра як компонент освітнього простору / Н.М. Кириленко // Збірник наукових праць. Педагогічні науки. – Херсон, 2007. – Випуск. XXXXVI. – С. 395–398.
7. Кривлюк О.П. Використання комп'ютера на уроках математики в початковій школі / О.П. Кривлюк // Комп'ютер в школі та сім'ї. – 2000. – № 4. – С.32–33.
8. Макаренко А.С. Гра : твори: в 7 т. / А.С. Макаренко – К, 1954. – Т. 4. – С. 428.
9. Макаренко А.С. Методы воспитания : соч.: в 7 т. / А.С. Макаренко – М., 1961. – Т.5.
10. Новоселова С.Л. Психолого-педагогические аспекты обоснования использования компьютерно-игрового комплекса в системе дошкольного воспитания / С.Л. Новоселова // Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания : Материалы научно-технического семинара. Серия 9. Экономика и системы управления. – М.: ЦНИИ «Электроника». – Выпуск 2 (229). – 1989. – С.8–11.
11. Овчинникова С.А. Игра на уроках информатики / С.А. Овчинникова // Информатика и образование. – 2003. № 11. – С. 93.
12. Рибалко О.О. Використання майбутніми педагогами інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні молодших школярів / О.О. Рибалко // Вища освіта України – 2011. – № 3 (додаток 1). – Т. 2. – С. 501–508. – (Тематичний випуск «Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології»).